

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA
BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN
KLECO 1**



**Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

Oleh :

DYAH ASTUTI WULANDARI

A710150064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya

Surakarta, Februari 2020

Penulis,



Dyah Astuti Wulandari

A7101050064

PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN KLECO 1

Diajukan Oleh:

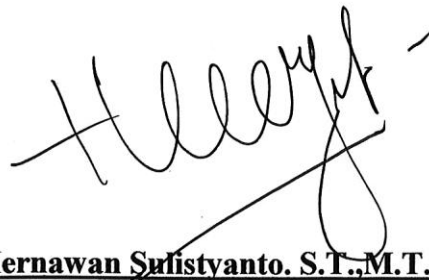
DYAH ASTUTI WULANDARI

A710150064

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk diajukan menjadi skripsi.

Surakarta, Februari 2020

Dosen Pembimbing



Hernawan Sulistyanto. S.T.,M.T.

NIDN 061702710

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN KLECO 1

Yang disusun Oleh:

Dyah Astuti Wulandari

A710150064

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Pada hari Selasa , 18 Februari 2020

Susunan Dewan penguji

1. Hernawan Sulistyanto. S.T.,M.T.
(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.
(Anggota Dewan Penguji I)

(.....)

3. Sukirman, S.T.,M.T.
(Anggota Dewan Penguji II)

(.....)

Surakarta, 18 Februari 2020

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

NIP. 19650428 199303 1 001

HALAMAN MOTTO



“Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah saw, bersabda: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim”

(HR.Ibnu Majah)

“Barang siapa yang menapaki suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR Ibnu Majah & Abu Dawud).

“Orang bijak belajar ketika mereka bisa. Orang bodoh belajar ketika mereka terpaksa.”

(Arthur Wellesley)

“Jika orang lain bisa, maka aku juga bisa”

(Dyah Astuti Wulandari)

PERSEMBAHAN



Sujud syukur saya haturkan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang tatkala memberikan syafaat dan hidayah, serta ilmu yang telah diberikan. Atas kehadiranmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu yang selalu sabar menghadapi saya. Terimakasih tetap mendukung yang tiada henti, serta do'a ibu yang selalu dikabulkan untuk anaknya yang tak pernah berhenti.
2. Kepada Bapak Hernawan Sulistyanto. S.T.,M.T. selaku Dosen pembimbing saya yang paling baik dalam membimbing saya untuk menyusun skripsi.
3. Saudaraku Saifullah, Nanda Gita, Fina dan keluarga besar yang senantiasa mendukung dan memberi semangat, dan motifasi setiap waktu
4. Astinda, Hartanti, Laras, Siwi dan seluruh teman-teman satu angkatan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini. Terimakasih telah memberikan dukungan dan energi positif
5. Amalia yang senantiasa memberikan semangat dan motifasi.
6. Terimakasih kepada seluruh dosen Pendidikan Teknik Informatika yang memberikan ilmunya dan kesabaran dalam 4 tahun perkuliahan.
7. Keluarga Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS.

ABSTRAK

Dyah Astuti Wulandari A710150064. **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN KLECO 1.** Skripsi. Pendidikan Teknik Informatika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Budaya Nusantara adalah salah satu bagian dari sejarah Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Maka dalam pelestarian budaya nusantara yang dilakukan oleh pemerintah dengan memasukkan materi kebudayaan nusantara ke dalam kurikulum pendidikan. Budaya nusantara termasuk kompetensi yang masuk ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Banyaknya materi seperti pakaian, rumah, tarian, senjata dan alat musik tradisional, membuat siswa sulit mengingat kebudayaan dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Kleco 1 Surakarta masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 4 mata pelajaran IPS khususnya pada materi budaya nusantara. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggunakan metode *pretest and posttest control group* untuk membandingkan hasil belajar siswa. Kelayakan media pembelajaran ini ditinjau oleh ahli media dan materi menggunakan *aiken V*, dengan nilai rata-rata 0,76 dan 0,82 yang dinyatakan valid serta teknik dalam penghitungan data menggunakan *SUS* (*System Usability Scale*) penilaian hasil angket siswa dikategorikan *acceptable* dengan nilai rata-rata 80%. Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan test dalam bentuk pilihan ganda. Nilai hasil belajar kelas control lebih kecil dibandingkan kelas experiment yaitu $55 < 75$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Belajar Budaya Nusantara layak digunakan dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi Budaya Nusantara

Kata Kunci : Media Pembelajaran, IPS, Budaya Nusantara, *Construct 2*

ABSTRACT

Dyah Astuti Wulandari A710150064. **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN KLECO 1.** Skripsi. Pendidikan Teknik Informatika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Nusantara culture is one part of Indonesian history that must be preserved and preserved. So in preserving the archipelago culture by the government by incorporating archipelago cultural material into the education curriculum. The culture of the archipelago includes competencies that enter into the subjects of Social Sciences (IPS). The large amount of material such as clothes, houses, dances, weapons and traditional musical instruments, makes it difficult for students to remember the culture of each province in Indonesia. Based on the results of observations made at SD Negeri Kleco 1 Surakarta still using conventional learning methods (lectures) and not yet using interactive learning media. This study aims to develop and determine the effect of the use of interactive learning media on the learning outcomes of 4th grade students of social studies, especially on archipelago cultural material. The method used by Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This study uses a pretest and posttest control group method to compare student learning outcomes. The feasibility of this learning media was reviewed by media and material experts using aiken V, with an average value of 0.76 and 0.82 which was declared valid as well as techniques in calculating data using the SUS (System Usability Scale) assessment of student questionnaire results categorized as acceptable with the average value average 80%. Measurement of student learning outcomes is done by providing tests in the form of multiple choice. The value of the learning outcomes of the control class is smaller than the experimental class that is $55 < 75$. The conclusion of this study is that the learning media of the Nusantara Culture Learning is appropriate and influential in improving student learning outcomes in social studies subjects especially the Nusantara Culture material

Keywords: Learning Media, Social Sciences, Nusantara Culture, Construct 2

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena berkat Rahmat dan hidayah-nya penyusunan skripsi yang berjudul “**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS 4 DI SDN KLECO 1**” ini dapat diselesaikan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan sarjana SI pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

Dalam penyusunan ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari segala pihak

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik kepada penulis dan para pembaca lainnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Surakarta, Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Teori.....	5
B. Penelitian Terdahulu.....	11
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	15
D. Kerangka Berpikir	16
E. Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Metode Pengembangan	18
B. Prosedur Pengembangan	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Data	46

B. Hasil Pengembangan	55
C. Pembahasan Produk	72
D. Keterbatasan Pengembangan.....	74
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan	75
B. Implikasi	75
C. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Asumsi Model Teori Kognitif	8
Tabel 2.2 Tabel Komparasi	14
Tabel 3.1 Definisi Use case.....	21
Tabel 3.2 Wireframe	24
Tabel 3.3 Blackbox Media Pembelajaran Interaktif Budaya Nusantara	27
Tabel 3.4 Instrument Penilaian Media	35
Tabel 3.5 Instrumen Ahli Penilaian	36
Tabel 3.6 Desain Matching Pretest and Posttest Control Group.....	38
Tabel 3.7 Instrument Penilaian Siswa.....	39
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Range SUS.....	40
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan	42
Tabel 3.10 Tabel Aiken V	43
Tabel 3.11 Rentang Alpha Cronbach's	44
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media	55
Tabel 4.2 Tabel Statistika Reabilitas Ahli Media	57
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	58
Tabel 4.4 Tabel Statistika Reliabilitas Ahli Materi.....	59
Tabel 4.5 Hasil Angket Siswa.....	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Butir Soal	63
Tabel 4.7 Tabel Statistika Reabilitas butir soal pretest-posttest	64
Tabel 4.8 Nilai Kelas Control	65
Tabel 4.9 Hasil Nilai Kelas Experiment	67
Tabel 4.10 Uji Normalitas Pretest dan Posttest.....	69
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas.....	69
Tabel 4.12 Hasil Paired Samples Statistics Kelas Control.....	70
Tabel 4.13 Hasil Paired Samples Statistics Kelas Experiments.....	70
Tabel 4.14 Hasil Uji Independent Sample t-test	71
Tabel 4.15 Hasil Statistik Kelompok	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3.1 Langkah R&D	19
Gambar 3.2 Model ADDIE	20
Gambar 3.3 Use Case Media Pembelajaran Budaya Nusantara	21
Gambar 3.4 Diagram Activity Sub Menu Belajar Pada Menu Rumah	22
Gambar 3.5 Diagram Activity Menu Pengaturan	23
Gambar 3.6 Diagram Activity Menu Mulai Bermain	23
Gambar 3.7 Skor SUS	41
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media “ Belajar Budaya Nusantara”	47
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama Belajar Budaya Nusantara.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu Belajar.....	48
Gambar 4.4 Tampilan Materi Rumah Pada Menu Rumah.....	49
Gambar 4.5 Tampilan Popup Pada Menu Rumah.....	49
Gambar 4.6 Tampilan Awal Permainan.....	50
Gambar 4.7 Tampilan Soal Pada Menu Permainan	50
Gambar 4.8 Tampilan Popup Menu Keluar Dari Permainan.....	51
Gambar 4.9 Tampilan Popup Permainan Kalah.....	51
Gambar 4.10 Tampilan Popup Permainan Menang	52
Gambar 4.11 Tampilan Menu Informasi.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Menu Pengaturan	53
Gambar 4.13 Tampilan Petunjuk Permainan	53
Gambar 4.14 Tampilan Petunjuk Belajar.....	54
Gambar 4.15 Tampilan Menu Power	54
Gambar 4.16 Grafik Presentase Interpretasi Ahli Media	57
Gambar 4.17 Grafik Presentasi Interpretasi Ahli Materi	60
Gambar 4.18 Grafik Skor SUS.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Formulir Pengajuan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 3. Berita Acara Seminar Progress
- Lampiran 4. Surat Izin Riset
- Lampiran 5. Hasil Angket Uji Media
- Lampiran 6. Hasil Angket Ahli Materi
- Lampiran 7. Hasil Angket Siswa
- Lampiran 8. Hasil *Pre-test* Kelas *Control*
- Lampiran 9. Hasil *Post-test* Kelas *Control*
- Lampiran 10. Hasil *Pre-test* Kelas *Experiment*
- Lampiran 11. Hasil *Post-test* Kelas *Experiment*
- Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian